

GHOSTBUSTERS™

GETTING STARTED: AMSTRAD CPC 6128, 664

• To load your disk: Insert the disk into the drive, type RUN"RUN and press RETURN The game will now load.

AMSTRAD CPC 464

• To load your disk: Insert the disk into the drive, press the SPACE BAR then BAR then RETURN to install external disk drive. Type RUN"RUN and press RETURN The game will now load.

• After several seconds, the program title should appear. After a minute or so, a full title screen will appear, and lasting approximately four minutes.

• Press ENTER to go to the introduction screen – see 'GHOSTBUSTERS FRANCHISE'. Once you have entered your name and account status you will proceed automatically to the vehicle selection screen – see 'GHOSTBUSTING VEHICLE SELECTION'.

• To pause the game, press H. To continue, press ENTER.

• To reset the game, press SHIFT and ESCAPE.

• To return to the vehicle selection, press ESCAPE.

GHOSTBUSTERS FRANCHISE

To begin your Ghostbusters franchise, you will need to go through a series of screens selecting the equipment for the franchise. When you leave the Ghostbusters logo screen by pressing ENTER, you will enter the first franchise selection screen. The computer will print out a message in English, when it first stops, you should enter your name, last name first, and press ENTER. The computer will then ask you in English if you have an account.

If you have an account:

Enter the letter Y and press ENTER. At this point the computer will ask you what your account number is, and you should enter that number. The computer will then go on to the vehicle selection screen, and the amount you have in your account will be displayed in white numbers on the screen.

If you do not have an account:

Enter the letter N and press ENTER. At this point the computer gives you $10,000 as a start-up account, and you proceed to the vehicle selection screen.

GHOSTBUSTING VEHICLE SELECTION

You now are presented with the option of four different vehicles to use during the game. You may either view any of the cars by pressing the space bar on your Amstrad, pressing the number of the car you wish to view, and pressing ENTER; or you may purchase any of the cars simply by pressing the number of the car you choose, and pressing ENTER.

The four cars which are available are as follows:

1. The compact, with a cost of $2,000, carries five items of cargo and has a top speed of 75 miles per hour.
2. The 1963 hearse costs $4,800, carries nine items of cargo, and has a top speed of 90 miles per hour.
3. The station wagon costs $6,000, carries 11 items of cargo, and has a top speed of 110 miles per hour.
4. The high performance car costs $15,000, carries seven items of cargo, and has a top speed of 160 miles per hour.

When you have decided which car you want, and have purchased it, you will move on to the equipment selection screens.

EQUIPMENT SELECTION SCREENS

Screen 1: Monitoring Equipment

In this screen, you can purchase the PK energy detector, image intensifier, and marshmallow sensor. The amount of money you have remaining, after purchasing your car, is displayed in the upper right corner of the screen in white numbers. Each of the items on this screen has a cost displayed in the right-hand column; as you purchase items, the cost of these items will be deducted from the amount of money you had remaining.

Use the joystick to control the forklift and place the items you want in your car. To move on to the next equipment screen, type the number 2.

Screen 2: Capture Equipment

The items which can be purchased from this screen are Ghost Bait, Traps, and the Ghost Vacuum. **Note that traps are required, so you must purchase at least one trap.** The procedure for purchasing items from this screen is the same as for the monitoring equipment screen. To move on to the final equipment screen, type the number 3.

Screen 3: Storage Equipment

On this screen you can purchase the portable laser confinement system at a cost of $8,000. (Be sure you have enough cash remaining in order to buy it!)

When you have purchased all the items you want for your franchise, type E and you will go to the city map portion of the game.

BUILDING A FRANCHISE

Follow instructions on the screen to buy and outfit your vehicle; to pick up and release supplies with the forklift, press the joystick button. Keep an eye on credit available (upper right corner).

• **PK ENERGY DETECTOR** warns of an approaching ghost, called a "Slimer", by turning a building pink when you pass it.

• **IMAGE INTENSIFIER** makes Slimers easier to see when you are trying to catch them.

• **MARSHMALLOW SENSOR** warns you of the impending approach of the dreaded Marshmallow Man by turning a building white when you're by it.

• **GHOST VACUUM** sucks up itinerant ghouls (called "Roamers") as you travel the streets of the city.

• **GHOSTS TRAPS** are what you use to catch and store Slimers. Each trap holds one Slimer. Without them, you cannot earn money.

• **GHOST BAIT** attracts Roamers, which periodically gather to form the Marshmallow Man. Without **BAIT** you cannot stop him. (See **IMPORTANT SAFETY TIPS** below.) You get five dollops of bait when purchased.

• **PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM** stores ten Slimers in your vehicle. Saves travel time back to GHQ for more traps.

MAP SCREEN

A map of the city appears, with Zuul's horrible temple in the centre and GHQ at the bottom. Red flashing buildings indicate the presence of a Slimer.

• Guide your vehicle to red flashing buildings leaving as short a trail as possible to reach building. As you do this, freeze any Roamers that are moving to Zuul by touching them.

• To position yourself at buildings directly above the street, push the button. To position yourself at buildings below the street, pull back joystick and push the button.

THE STREETS

Steer the vehicle at passing Roamers (if you have frozen any) and push the button to vacuum them up. This keeps them from getting to the Temple of Zuul. The city's PK energy reading jumps 100 for each Roamer that gets to Zuul.

BUSTING GHOSTS

When you arrive at the site of the disturbance, take the following steps with the joystick:

• Direct the first Ghostbuster toward the centre of the building and push the button to deposit the trap. Then move him to the far left of the screen, turn him towards the trap, and push the button again.

• The second Ghostbuster appears. Direct him to the far right of the screen, turn him towards the trap, and push the button. Both Ghostbusters will power on their negative ionizer backpacks.

• Move your Ghostbusters inward to trap the Slimer between the streams. But do not – repeat, **DO NOT** – cross the streams.

• When you have the Slimer over the trap, push the button.

The trap will pull him in. (Be precise. If you miss, you know what will happen.)

• Every trapped Slimer increases your credit rating. The amount earned depends on how quickly you respond. Your accumulated credits is shown on the screen at all times.

IMPORTANT SAFETY TIPS

• Hit the SPACE bar during the game for a status report.

• Every escaped Slimer adds 300 to the city's PK energy level.

• Beware that monolith of marshmallow monstrosity. When a **MARSHMALLOW ALERT** flashes at the bottom of the screen, the Roamers will quickly run to form him. You must immediately hit the "B" key on the keyboard to drop a dollop of bait before he stomps any buildings.

END OF GAME: THE TEMPLE OF ZUUL

The game ends in one of three ways:

1. The Gatekeeper and Keymaster join forces at the Temple of Zuul and you have **not** earned more money than you originally started with.
2. Once the Gatekeeper and Keymaster have joined forces at Zuul, and you **do** have sufficient credit, you are not able to sneak two of your three Ghostbusters into the entrance of Zuul.
3. You successfully reach the top of the Temple of Zuul by sneaking two Ghostbusters into its entrance.

POUR COMMENCER: AMSTRAD CPC 6128, 664

• Pour charger votre disquette: insérez la disquette dans le lecteur, tapez RUN"RUN et appuyez sur RETURN Le jeu se chargera ensuite.

AMSTRAD CPC 464

• Pour charger votre disquette: insérez la disquette dans le lecteur, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT puis sur BAR ensuite sur RETURN pour connecter le lecteur de disquettes externe. Tapez RUN"RUN et appuyez sur RETURN Le jeu se chargera ensuite.

• Au bout de quelques secondes, le titre du programme devrait apparaître, suivi, environ une minute après, d'une image-écran pleine de titres, qui restera affichée pendant à peu près quatre minutes.

• Appuyez sur INTRODUCTION pour passer à l'écran d'introduction (se reporter à "DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS". Une fois que vous aurez introduit votre nom et la position de votre compte, vous passerez automatiquement à l'image-écran de sélection des véhicules (reportez-vous à "SELECTION DES VEHICULES DE LUTTE CONTRE LES FANTOMES").

• Pour marquer une pause au cours de jeu, appuyez sur H. Pour reprendre le jeu, appuyez sur INTRODUCTION.

• Pour réarmer le jeu, appuyez sur DECALAGE puis sur FUITE.

• Pour revenir à la sélection de véhicules, appuyez sur FUITE.

DROIT DE CITE GHOSTBUSTERS

Pour commencer votre droit de cité Fantomicides, il vous faudra passer par une série d'images, ou écrans, afin de sélectionner l'équipement destiné au droit de cité. Après avoir quitté l'écran portant le sigle "Ghostbusters" à l'aide de la touche INTRODUCTION, vous passerez au premier écran de sélection de "droit de cité". L'ordinateur imprimera alors un message en anglais. Au premier arrêt de ce message, introduisez votre nom (nom de famille d'abord) et appuyez sur INTRODUCTION. L'ordinateur vous demandera ensuite en anglais si vous avez un compte.

Si vous avez un compte:

Frappez la lettre Y et appuyez sur INTRODUCTION. L'ordinateur vous demandera quel est votre numéro de compte, et il vous faudra introduire ce numéro. L'ordinateur passera ensuite à l'écran de sélection des véhicules, et la somme que vous avez au crédit de votre compte apparaîtra sur l'écran en chiffres blancs.

Si vous n'avez pas de compte:

Frappez la lettre N et appuyez sur INTRODUCTION. A ce moment-là, l'ordinateur vous remettra $10 000, à titre de compte de départ, et vous passerez à l'image-écran de sélection des véhicules.

SELECTION DES VEHICULES GHOSTBUSTERS

Une option de quatre véhicules différents à utiliser au cours du jeu vous est maintenant offerte. Vous pouvez soit visualiser l'une quelconque des voitures en actionnant la barre d'espacement de votre Amstrad en appuyant sur le numéro de la voiture que vous désirez voir apparaître sur l'écran, puis sur INTRODUCTION, soit acheter l'une de ces voitures en appuyant simplement sur le numéro de la voiture que vous avez choisie, puis sur INTRODUCTION.

Les quatre voitures disponibles sont les suivantes:

1. La "compacte", qui vaut $2 000, a une cargaison composée de 5 articles, et une vitesse de pointe de 120 km/h.
2. Le "corbillard", version 1963, qui vaut $4 800, a une cargaison composée de 9 articles, et une vitesse de pointe de 145 km/h.
3. La "familiale", qui vaut $6 000, a une cargaison composée de 11 articles, et une vitesse de pointe de 177 km/h.
4. La voiture "haute performance", qui vaut $15 000, a une cargaison composée 7 articles, et une vitesse de pointe de 258 km/h.

Lorsque vous aurez acheté la voiture de votre choix, vous passerez alors aux écrans de sélection des équipments.

ECRANS DE SELECTION DES EQUIPMENTS

Ecran 1: Equipement de surveillance

A l'aide de cet écran, vous pourrez acheter le détecteur d'énergie PK, l'amplificateur d'image et le capteur de Guimauve. La somme qui vous reste après l'achat de votre voiture sera affichée en chiffres blancs à droite en haut de l'écran. Le coût de chacun des articles figurant sur l'écran est inscrit dans la colonne de droite et, au fur et à mesure que vous achetez des articles, leur coût est soustrait de la somme restant à votre compte.

Utilisez la manette de jeu pour manoeuvrer le chariot à fourche, afin de placer les articles que vous désirez dans votre voiture. Pour passer à l'écran d'équipement suivant, frapper le chiffre 2.

Ecran 2: Equipement de capture

Les articles que vous pouvez acheter à partir de cet écran sont les suivants: l'appât pour fantômes, les pièges et l'aspirateur à fantômes. **Les pièges sont en fait nécessaires, et il vous faudra en acheter au moins un.** La procédure vous permettant d'acheter les articles figurant sur cet écran est la même que celle utilisée pour l'écran comportant l'équipement de surveillance. Pour passer au dernier écran d'équipement, frapper le chiffre 3.

Ecran 3: Equipement de stockage

Cet écran vous permet d'acheter le système d'emprisonnement à laser portable, moyennant une somme de $8 000 (assurez-vous qu'il vous reste suffisammment d'argent pour pouvoir l'acheter!).

Quand vous aurez acheté tous les articles nécessaires à votre "droit de cité", frapper E pour passer au stade du jeu qui vous propose le plan de la ville.

ETABLIR UN "DROIT DE CITE"

Suivez les instructions données sur l'écran afin d'acheter et d'équiper votre véhicule; appuyez sur le bouton de la manette de jeu afin de ramasser et de relâcher les fournitures à l'aide du chariot à fourche. Ne perdez pas de vue la somme restant à votre crédit (coin supérieur de droite).

• **LE DETECTEUR D'ENERGIE PK** vous avertit de l'approche d'un fantôme, appelé un

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE ™

UQD108

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

"Gobeur," en faisant virer un bâtiment au rose lorsque vous passez devant.

• **L'AMPLIFICATEUR D'IMAGE** vous aide à mieux voir les Gobeurs lorsque vous essayer de les attraper.

• **LE CAPTEUR DE GUIMAUVE** vous avertit de l'approche imminente du redoutable "Homme Guimauve" en faisant virer un bâtiment au blanc lorsque vous passez devant.

• **L'ASPIRATEUR A FANTOMES** aspire les vampires ambulants (appelés "Rôdeurs") au cours de votre périple dans les rues de la ville.

• **LES PIEGES A FANTOMES** vous permettent de capturer et de "stocker" les Gobeurs à raison d'un par piège. Ces pièges sont indispensables, car sans eux vous ne pouvez pas gagner d'argent.

• **L'APPAT A FANTOMES** attire les "Rôdeurs" qui se rassemblent à intevalles réguliers pour former l'Homme Guimauve. Sans APPAT, il vous est impossible de l'arrêter (se reporter aux QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE). Un appât se présente sous forme de cinq morceaux informes.

• **LE SYSTEME D'EMPRISONNEMENT A LASER PORTABLE** vous permet de conserver 10 Gobeurs dans votre véhicule. Il vous fera gagner du temps en vous évitant d'avoir à retourner au Quartier Général pour aller chercher d'autres pièges.

ECRAN D'AFFICHAGE DU PLAN

Un plan de la ville apparaît, sur lequel figure l'hideux Temple de Zuul au milieu et le Quartier Général tout en bas. Les bâtiments clignotant en rouge indiquent la présence d'un Gobeur.

• Dirigez votre véhicule vers les bâtiments clignotant en rouge, en laissant une trace aussi réduite que possible pour atteindre le bâtiment. Ce faisant, immobilisez en le touchant tout Rôdeur qui s'achemine vers le Temple de Zuul.

• Enfoncez le bouton afin de vous mettre en position sur les bâtiments surplombant directement la rue. Pour vous placer sur les bâtiments qui sont en dessous de la rue, ramener la manette de jeu en arrière et appuyez sur le bouton.

LES RUES

Dirigez votre véhicule vers les Rôdeurs qui passent (si vous en avez immobilisé quelques uns) et appuyez sur le bouton afin de les aspirer ceci les empêchera de se rendre au Temple de Zuul. La lecture d'énergie PK de la ville fait un bond de 100 chaque fois qu'un Rôdeur parvient au Temple de Zuul.

LA CAPTURE DES FANTOMES

Lorsque vous arrivez sur les lieux du "problème," manoeuvrez la manette de jeu de la façon suivante:

• Dirigez le premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin premier Fantomicide vers le centre du bâtiment et appuyez sur le bouton afin de poser le piège. Puis, déplacez-le vers l'extrême gauche de l'écran, tournez-le vers le piège e appuyez à nouveau sur le bouton.

• Le second Fantomicide apparaît alors. Dirigez-le vers l'extrême droite de l'écran, tournez-le vers le piège et appuyez sur le bouton. Les deux Fantomicides sont actionné par leurs modules d'appoint à rayonnement ionisant négatif.

• Déplacez vos Fantomicides vers l'intérieur afin de piéger le Gobeur entre les cours d'eau Mais **NE JAMAIS** -répétons-le **JAMAIS**- traverser les cours d'eau.

• Lorsque vous avez amené le Gobeur au-dessus du piège, appuyez sur le bouton, e il sera alors happé. (Agissez avec la plus grande précision, car si vous le manquez, vous savez quoi vous attendre!).

• Votre crédit augmente chaque fois que vou prenez un Gobeur au piège, et la montant gagné dépend de la vitesse de vos réflexes. L'écran affiche en permanence le total des sommes que vous avez accumulées.

QUELQUES CONSEILS PRECIEUX EN MATIERE DE SECURITE

• Frapper la barre d'ESPACEMENT chaque fois que vous désirez un état d'avancement de la situation au cours du jeu.

• Chaque Gobeur qui vous échappe ajoute 300 au niveau d'énergie PK de la ville.

• Prenez garde au monstre monolithique, ou Homme Guimauve. Lorsqu'une ALERTE GUIMAUVE clignote au bas de l'écran, les Rôdeurs vont se précipiter pour le constitue Frapper immédiatement la touche "B" au clavier, afin de faire tomber au morceau d'appât avant qu'il ne touche un des bâtiments

FIN DU JEU: LE TEMPLE DE ZUUL

Le jeu se termine de l'une des trois façon suivantes:

1. Le Portier et le Garde des Clés s'allient au Temple de Zuul et vous N'avez PAS réussi à gagner plus d'argent que ce dont vous disposiez au départ.
2. Une fois que le Portier et le Garde des Clé se sont alliés au Temple de Zuul et que le montant de votre crédit EST suffisant, vous êtes dans l'incapacité de faire franchir à deux de vos trois Fantomicides l'entrée du Temple
3. Vous réussissez à atteindre le sommet du Temple de Zuul en y introduisant furtivemen deux de vos Fantomicides.

AMSTRAD CPC 6128, 664

• Das Laden der Diskette: Legen Sie die Diskette ein, geben Sie [RUN"RUN] ein und drücken Sie [RETURN] - Das Spiel wird nun geladen.

AMSTRAD CPC 464

• Das Laden der Diskette: Legen Sie die Diskette ein, drücken Sie [SPACE BAR] und dann [BAR] dann [RETURN] um das externe Disketten laufwerk anzuschließen. Geben Sie [RUN"RUN] ein und drücken Sie [RETURN] -Das Spiel wird nun geladen.

• Nach ein paar Sekunden wird der Programmtitel erscheinen. Nach ein bis zwei Minuten wird das vollständige Titelbild ungefähr vier Minuten lang angezeigt.

• Drücken Sie jetzt die [ENTER] -Taste, um zur Einführung zu gelangen – siehe **Ghostbuster-Unternehmen.** Nachdem Namen und Kontodaten eingegeben worden sind, erscheint automatisch das Fahrzeugauswahlbild. – Siehe **Ghostbuster-Fahrzeugauswahl.**

• Drücken Sie [H], um das Spiel anzuhalten. Drücken Sie die [ENTER] -Taste, um weiterzufahren.

• Drücken Sie die [SHIFT] -Taste und [ESCAPE], um das Spiel wieder zu starten.

• Drücken Sie [ESCAPE], um zur Fahrzeugauswahl zurückzukehren.

GHOSTBUSTER-UNTERNEHMEN

Zum Aufbau des Ghostbuster-Unternehmens müssen Sie an verschiedenen Bildern die gewünschte Ausstattung auswählen. Verlassen Sie das Ghostbuster-Zeichen durch Drücken der [ENTER] -Taste. So gelangen Sie zur ersten Auswahl. Der Computer zeigt eine Nachricht in englisch an. Wenn diese erfolgt ist, geben Sie zuerst Ihren Nachnamen und dann Ihren Vornamen ein. Drücken Sie danach [ENTER]. Der Computer wird Sie auf englisch fragen, ob Sie schon ein Konto besitzen.

Falls Sie ein Konto haben:

Drücken Sie die [Y] -Taste und [ENTER]. Danach fragt der Computer nach Ihrer Kontonummer. Geben Sie diese ein. Der Computer geht dann automatisch zur Fahrzeugauswahl über. Der auf Ihrem Konto stehende Betrag wird Ihnen in weißen Zahlen auf dem Bildschirm angezeigt.

Falls Sie kein Konto besitzen:

Drücken Sie die [N] -Taste und [ENTER]. Der Computer teilt Ihnen dann 10.000 Dollar als Anfangsbetrag zu und geht über in die Fahrzeugauswahl.

GHOSTBUSTER-FAHRZEUGAUSWAHL

Insgesamt dürfen Sie zwischen vier verschiedenen Fahrzeugen wählen, die in diesem Spiel verwendet werden können. Durch Drücken der Leertaste am Amstrad, dem Eingeben der dem Fahrzeug entsprechenden Nummer, gefolgt bei [ENTER], können Sie sich das jeweilige Fahrzeug ansehen. Sie können aber auch ganz einfach ein Fahrzeug durch Eingabe der Nummer und Drücken der [ENTER] -Taste auswählen. Folgende vier Fahrzeuge stehen zur Verfügung:

1. Der Mini kostet $2000, kann fünf Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 75 Meilen pro Stunde.
2. Der 1963 Caravan kostet $4800, kann neun Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 90 Meilen pro Stunde.
3. Der Kombi kostet $6000, kann 11 Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 110 Meilen pro Stunde.
4. Das Höchstleistungsauto kostet $15000, kann 7 Artikel laden und die Höchstgeschwindigkeit beträgt 160 Meilen pro Stunde.

Nachdem Sie ein Fahrzeug ausgewählt haben, geht es weiter mit der Geräteauswahl.

GERÄTEAUSWAHL

Bild 1: Überwachungsgeräte

Hier können Sie den PK Energiefinder, den Bildvergrößerer und Marshmallow-Sensor erwerben. Der Betrag, den Sie nach dem Kauf eines Fahrzeuges noch übrig haben, wird Ihnen in weißen Zahlen in der rechten oberen Ecke des Bildschirmes angezeigt. Der Preis eines jeden Artikels steht in der rechten Zeile und wird jeweils vom Gesamtkredit abgezogen, nachdem Sie ihn gekauft haben. Mit dem Joystick können Sie den Gabelstapler lenken, um die gewünschten Artikel in das Auto zu laden. Geben Sie [2] ein, um zur nächsten Geräteauswahl zu gelangen.

Bild 2: Fanggeräte

Mit diesem Bild können Sie Gespensterköder, Fallen und Gespenstervakuum kaufen. Beachten Sie, daß Fallen unbedingt nötig sind und Sie somit mindestens eine Falle kaufen müssen. Die Handhabung dieses Bildes ist dieselbe wie bei den Überwachungsgeräten. Geben Sie 3 ein. Sie gelangen somit zum letzten Gerätebild.

Bild 3: Lagergeräte

Sobald diese Anzeige erscheint, können Sie den tragbaren Laserverkleinerungsapparat für den Preis von $8000 erwerben. (Stellen Sie sicher, daß Sie für diesen Erwerb noch genügend Geld auf Ihrem Konto haben.) Wenn Sie alle gewünschten Geräte für Ihr Unternehmen erworben haben, drücken Sie die E -Taste und auf dem Bildschirm erscheint der Stadtplan.

DER AUFBAU DES UNTERNEHMENS

Zum Kauf und zur Ausstattung des Fahrzeuges folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm. Zum Aufnehmen und Niederlassen der Güter benutzen Sie den Gabelstapler. Drücken Sie den Knopf am Joystick und beachten Sie den Kreditbetrag in der rechten oberen Ecke.

• Ein PK Energiefinder warnt vor einem Gespenst, das "Schleimer" genannt wird. Das Gebäude, an dem ein "Schleimer" vorbeigeht, färbt sich rosa.

• Der Bildvergrößerer vereinfacht das Erkennen der Gespenster. Somit ist das Einfangen etwas einfacher.

• Der Marshmallow-Sensor warnt Sie vor dem Annähern des gefürchteten Marshmallow-Mannes, indem das Gebäude sich weiß verfärbt, wenn Sie sich nähern.

• Das Gespenstervakuum saugt umherziehende Gespenster (auch "Landstreicher" genannt) auf, wenn sie auf den Straßen verkehren.

• Mit Gespensterfallen fängt man die Schleimer und bewahrt sie darin auf. Jede Falle kann ein Gespenst verwahren. Ohne Fallen können Sie kein Geld verdienen.

• Die Gespensterköder ziehen die Landstreicher an, die sich regelmäßig als Marshmallow-Man formieren. Ohne Köder können Sie ihn nicht aufhalten (sehen Sie unter **"wichtige Sicherheitswinke"** nach). Für fünf Dollar können Sie Köder kaufen.

• Der tragbare Laserverkleinerungsapparat kann zehn Schleimer in einem Fahrzeug speichern. Das erspart Ihnen somit etliche Reisen zum GHQ, wo Sie neue Fallen kaufen können.

STADTPLAN

Wenn die Stadtkarte erscheint, wird der furchtbare Tempel von Zuul im Zentrum der Stadt angezeigt. Das GHQ befindet sich am unteren Rand der Karte. Rot leuchtende Gebäude zeigen den Standort von Schleimern an.

• Steuern das Fahrzeug auf dem kürzesten Weg auf die rot leuchtenden Gebäude zu. Landstreicher, die sich auf dem Weg zum Tempel Zuul befinden, können durch Berühren unbeweglich gemacht werden.

• Drücken Sie den Knopf, an Ihrem Steuerknüppel, um zu den Gebäuden oberhalb der Straße zu gelangen, und ziehen Sie den Joystick beim gleichzeitigen Drücken des Knopfes zurück, um das GHQ unterhalb der Straße zu erreichen.

DIE STRAßEN

Lenken Sie das Fahrzeug auf vorbeischwebenden Landstreicher zu (nachdem Sie sie unbeweglich gemacht haben) und drücken Sie dann den Feuerknopf. Die Landstreicher werden somit ins Vakuum aufgenommen und können somit nicht mehr den Zuul-Tempel erreichen.

GESPENSTERFANGEN

Wenn Sie am Störungsort angekommen sind, gehen Sie mit dem Joystick wie folgt vor:

• Dirigieren Sie den ersten Ghostbuster auf die Mitte des Gebäudes zu und drücken Sie zum Auslegen der Gespensterfalle den roten Knopf. Dirigieren Sie den Ghostbuster dann an den linken Bildschirmrand, richten ihn auf die Falle aus und drücken erneut den Knopf.

• Es erscheint der zweite Ghostbuster. Dirigieren Sie ihn zum rechten Rand des Bildschirmes, richten ihn auf die Falle aus und drücken noch einmal den Knopf. Beide Ghostbuster werden nun ihre tragbaren Negativ-Ionisationsgeräte aktivieren.

• Bewegen Sie Ihre Ghostbuster zur Mitte, um den Schleimer zwischen den Strahlen einzufangen. Achten Sie aber darauf, daß sich die beiden Strahlen nicht überschneiden, sonst verlieren Sie einen Ghostbuster.

• Sobald Sie den Schleimer über die Falle gebracht haben, drücken Sie den Knopf. Die Falle wird somit ausgelöst und der Schleimer eingefangen. (Zielen Sie gut, denn Sie wissen ja was passiert, wenn Sie ihn verfehlen).

• Jeder gefangene Schleimer erhöht Ihr Guthaben. Die Höhe des Betrages hängt davon ab, wie schnell Sie reagieren. Die Summe Ihres Guthabens wird auf dem Bildschirm immer angezeigt.

WICHTIGE SICHERHEITSTIPS

• Durch Drücken der [SPACE] -Taste können Sie während des Spiels jederzeit einen Lagebericht erhalten.

• Jeder Schleimer, der Ihnen entkommt, erhöht das PK-Energieniveau der Stadt um 300 Einheiten.

• Hüten Sie sich vor dem gefährlichen Marshmallow-Monster. Sobald der Marshmallow-alarm am unteren Rand aufleuchtet, werden sich die Landstreicher umgehend formieren. Dann müssen Sie sofort die [B] -Taste drücken, und somit einen Batzen Köder loslassen, bevor der Marshmallowman irgendwelche Gebäude ramponiert.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten enden:

1. Der Torhüter und der Schloßmeister des Zuul-Tempels verbünden sich und Sie haben es nicht geschafft, mehr Geld zu verdienen als Sie zu Anfang hatten.
2. Wenn sich der Torhüter mit dem Schloßmeister vereint hat und Sie genügend Kredit haben, wird es Ihnen dennoch nicht mehr gelingen, Ihre drei Ghostbuster durch die Pforte des Tempels zu schmuggeln.
3. Sie erreichen die Spitze des Zuul-Tempels, indem Sie zwei Ghostbuster durch das Tor schmuggeln.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™